



LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

NUEVO IMPERIO GHAR

V2.011H

Asesores especiales del Comandante Supremo Supremo: Rik 'RKBK' Baker, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, Tim 'ShLTK-01 12-41-9' Bancroft, Jon 'HNTN' Harrington, David Horobin, Zac Belado, Rick 'FRTK-01 12-40-13' Priestley y muchos otros que han comentado sobre muchas de las fuerzas del Sr. Ghar

REGLAS ESPECÍFICAS DE GHAR

Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas del Nuevo Imperio Ghar después de la derrota de Karg por parte de Fartok en Duret IV, la consolidación de Fartok de las fuerzas del Imperio, Rebelde y Exilio, y el restablecimiento del gobierno Ghar tradicional. Fartok reemplazó a los médicos del Emperador previamente designados por Karg, perdonó a los leales Ghar exiliados por Karg y ha incorporado a sus viejos y leales soldados y Parias del Grupo de batalla 9 en regimientos de infantería Ghar. Sus habilidades de organización han llevado a un nuevo resurgimiento de las políticas expansionistas o devastadoras de los Ghar, para gran consternación de los Algoryn y los otros imperios panhumanos del Determinado.

El Emperador todavía no se encuentra bien, pero se siente mucho mejor, ahora, gracias por preguntar. Fartok ascenderá a la primacía si muere.

Dada su tecnología contaminante, no sorprende que los Ghar tengan algunos atributos muy específicos en sus armas y equipos, incluida la regla Ghar Dado de Distorsión que podría afectar a casi cualquier unidad en el campo de batalla. Su tecnología arcaica, su estructura social impuesta genéticamente y su uso de la vergüenza también dan lugar a algunos problemas organizativos únicos y Reglas especiales.

Batalla Grupo 9 Veteranos

Fartok está ocupado tratando de reconstruir la infraestructura del Imperio después de las ineficiencias provocadas por Karg. A pocos de los veteranos de su leal Grupo de Batalla 9 aún no se les han entregado Trajes de Batalla, así que conservan las armas capturadas que usaron como Rebeldes y todavía usan generadores de réflex. Su lealtad también se muestra en su voluntad de luchar.

Exiliados perdonados

Fartok también perdonó a todos los exiliados. Los escuadrones de 'Exiliados perdonados' son la élite de los exiliados anteriormente, como las ovejas de Shaltok, aunque Fartok los está devolviendo gradualmente a sus roles originales. Aunque pocos en número, los Trajes de Batalla para tales exiliados tienen una garra de plasma en lugar de una garra de batalla.

DADOS DE DISTORSIÓN GHAR

Si algún Ghar está involucrado en una batalla, se debe colocar un dado de evento en la bolsa al comienzo de cada turno junto con los dados de orden para los bandos opuestos. Este es el **Dado de Distorsión** y refleja la naturaleza contaminante del armamento Ghar y las plantas de energía en el espacio local. Cualquier dado de color servirá siempre que se sienta igual que los dados de otro orden y sea de un color diferente a los de las fuerzas involucradas en la batalla.

- Cuando se saque el dado de distorsión, inmediatamente saque otro. Si se extraen otros dados de evento o dados de orden especial, el dado de distorsión no tiene efecto.
- Tan pronto como se robe un dado de orden normal, asígnalo a una unidad que pertenezca al bando con el dado de orden robado: la distorsión afecta a las unidades de cualquier bando. La unidad debe hacer Down: todas las reglas que se aplican a las unidades derribadas y recibir órdenes se aplican a la unidad afectada exactamente de la misma manera que si el jugador hubiera dado deliberadamente una orden de Down a la unidad.
- Los dados de distorsión se pueden ignorar si la fuerza cuyos dados de orden se extraen solo tiene unidades a las que no se les puede dar una orden de down, como sondas, transportes o unidades fuera de la mesa, o solo le quedan dados especiales, como para reprogramar.
- El dado de orden extraído puede declararse como un dado IMTel y desecharse con tácticas evasivas: en cuyo caso no sucede nada.
- Los dados de orden extraídos se pueden bloquear, como de costumbre.

Consideraciones Especiales

Un escenario narrativo podría especificar la cantidad de dados de distorsión o incluir condiciones sobre cómo y cuándo se agregan a la mezcla. De lo contrario:

- Si el dado de distorsión es el último en salir de la bolsa de dados en un turno, afectará al primero en sacarlo en el turno siguiente.
- Si se extraen dados de distorsión de forma consecutiva, como al final de un turno y al comienzo del siguiente, el dado de distorsión inicial se ignora y la distorsión afecta al siguiente orden de dados extraídos como lo haría normalmente.
- Cuando dos ejércitos Ghar estén luchando entre sí, usa un dado de distorsión si las fuerzas son FL2 o más pequeñas, pero para fuerzas más grandes, los jugadores pueden acordar agregar un segundo dado de distorsión.

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

REGLAS ESPECIALES DE GHAR

Ágil, Ágil (maglash), Ágil (granadas de plasma) se usa para mostrar que el soldado Ghar puede usar su Ag en la fase de asalto cuerpo a cuerpo cuando usa el arma indicada.

Disruptor

Las principales armas terroristas de los Ghar son bombas que provocan lo que ellos llaman una explosión de "gravidad cuántica" y se lanzan desde sus cañones, bombarderos y bombarderos pesados. Todas las armas disruptivas tienen las siguientes reglas:

- Las unidades alcanzadas por una o más armas disruptivas en un solo turno de disparo reciben **dos pines** en lugar de uno. Estos se aplican independientemente del modelo al que se asigne el impacto, las salvaciones de Res exitosas, si el objetivo estaba fuertemente blindado o la cantidad de impactos disruptores. Los combates posteriores de disparo pueden agregar más pines. Las unidades Ghar y las unidades A Prueba de Inhibición ignoran este efecto y toman pines como de costumbre.
- El tirador puede asignar **un impacto** de un Disparo disruptor o Explosión en cualquier unidad contra un **dron** como si fuera un Impacto afortunado, y se suma a cualquier impacto de un Impacto afortunado.
- Las sondas que no son Ghar impactadas por armas disruptivas solo tienen éxito en un test de Res exitoso con una tirada de 1.
- Cualquier impacto de un arma disruptiva tiene los atributos **Brecha SV3** y **Sin Cobertura**.

Errática n/Errática n (<función>)

En la regla especial errática, 'n' es el número objetivo para determinar si un elemento funciona o no. Cuando un arma, equipo o vehículo con la regla Errática está a punto de ser usado, el jugador debe tirar un D10 y lograr el número mostrado o menor; si el resultado D10 está por encima del número que se muestra, no funciona para el ámbito requerido.

El atributo Errática también puede tener una función entre paréntesis después del número de éxito que establece las circunstancias en las que se aplica la regla Errática.

Los elementos erráticos se tiran test a nivel de unidad o sonda cada vez que se intenta la función aplicable y se hace antes de su uso.

Por ejemplo, un Revoloteadores 'Errático 7 (Detección)', por lo que debe sacar un 7 o menos para funcionar cuando se usa para detectar un intento de agregar +1 al disparo de una unidad, pero no en otras ocasiones, como para moverse.
En otro ejemplo, se testean los amplificadores de plasma de una unidad (ver más abajo) cuando el jugador propietario saca el dado del amplificador de la bolsa y lo asigna a una unidad con Traje de Batalla que ya tiene un dado de orden, es decir, cuando su amplificador Los trinquetes están a punto de encenderse.

- Un elemento Errático que **falla su tirada** es inoperante para el ámbito de cuando se hizo la tirada (por ejemplo, un turno para amplificadores de plasma, una acción o reacción de disparo para los instaladores) y se puede verificar su funcionalidad en una subsiguiente. turno, acción o reacción.
- Un objeto errático que **falla su tirada con un 10** está dañado e inoperativo: una sonda, equipo o modelo de dron amigo separado se retira del juego cuando se derrumba en el suelo; las actualizaciones integrales o el equipo no se pueden volver a usar hasta que se reparen (ver Agarrador).

Los jugadores de Ghar a veces utilizan marcadores de amplificador de plasma marrones, "quemados", para marcar elementos defectuosos del equipo, como armas y amplificadores de plasma.

Munición Extra

Los pilotos desmontados y los Exiliados Indultados están mejor blindados que sus compañeros criminales, y tienen una mayor influencia sobre el suministro de municiones para sus Fusiles Ejecutores.

La infantería Ghar armada con Fusiles Ejecutores con la regla de munición adicional no está sujeta a munición limitada.

Alto Comandante

Los Ghar se crían para responder a los generales supremos, sus Altos Comandantes. Cualquier Ghar dentro de 20" de una miniatura con Alto Comandante puede usar el Co e Int del Alto Comandante como los atributos de Mando y Héroe.

Solo puede haber un Alto Comandante en un ejército, independientemente de su tipo (infantería o vehículo).

Sin Tripulación

Cuando un Ghar lleva traje de batalla, un arma de apoyo con "Sin tripulación" cuenta como si tuviera una tripulación completa. No se aplica penalización por falta de un segundo modelo de tripulación.

Munición Limitada x

Esto se le da a un arma o sistema de armas. La 'x' establece el número objetivo para el éxito. A menos que un arma de este tipo tenga un cargador de bombas dentro de 5", corre el riesgo de quedarse sin munición cada vez que dispara, de la siguiente manera:

- Después de disparar, el jugador cuya unidad está usando las armas de munición limitada tira un D10 y lo compara con el número objetivo: si tiene éxito (tn o menos), las armas continúan funcionando; en caso de fallo, las armas se quedan sin municiones y no se pueden usar por el resto del juego o hasta que se recarguen.
- Los bombarderos disruptores pesados y los bombarderos disruptores tienen Munición Limitada 9 (así que falla con un 10).
- Las armas de Ejecutores Desterrados son munición limitada 8.

Consulte Cargadores de bombas para conocer las reglas de recarga de municiones.

Paria

La regla Paria refleja el estatus miserable de los verdaderos Ghar criminales, especialmente bajo el gobierno de Fartok.

- Los líderes con el atributo Paria aplican sus atributos Seguid, Héroe o Mando solo a aquellos que también tienen el rasgo Paria.
- Los Parias no pueden usar Co (de Mando) o Init (de Héroe) que no sean de Parias, excepto para Alto Comandante.

Andadores

Las armas de apoyo de infantería Ghar están montadas en andadores con un conductor de la tripulación dirigiendo el andador.

- Los Andadores tienen M5, Ag6 y Res 11.
- Si el arma es destruida, también lo es el andador. El conductor también debe hacer inmediatamente una salvación Res contra SV0 y, si tiene éxito, desmonta inmediatamente como infantería (reemplace el andador con un modelo de tripulación).
- Los conductores de andadores luchan cuerpo a cuerpo con cualquier arma que tengan, como de costumbre.

Vale la pena tener en cuenta que 'rastreadores' es un término genérico utilizado a lo largo de Antares 2 para referirse a vehículos o monturas que tienen patas y se arrastran. Un Andador es un tipo de rastreador, al igual que los Correteadores y, bueno, ¡los Escorpiones!

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

ARMAS

Los vehículos Ghar tienen cabinas muy abiertas y están diseñados para permitir a los pilotos de Ghar un acceso rápido para defender su vehículo. Como resultado, los vehículos Ghar reciben la Regla Especial de Ataques en SV1: la Str que se muestra es la de los pilotos. Como es normal para los 'Ataques', esto todavía no permite que el vehículo inicie asaltos.

Extirpadores, Exterminadores y Ejecutores

Los soldados de asalto están equipados con un arma rudimentaria tipo garfio eléctrico, el Cañón Extirpador que dispara una carga rudimentaria con forma de garfio que gira hacia su objetivo y genera una fuerte serie de pulsos electromagnéticos cuando impacta. Su uso es para inutilizar unidades enemigas antes de enfrentarse de cerca con descargadores disruptores y garras de plasma.

Los Parias Ghar están equipados con Rifle Ejecutor, rifles primitivos con munición que utiliza propulsores químicos crudos. Los cargadores de munición casi siempre escasean, principalmente porque se da prioridad a las bombas de combustible y disruptivas, así como a las municiones para los Exterminadores.

El cañón Exterminador es el arma principal multipropósito utilizada por las armaduras, monturas y vehículos de Ghar. Además de una ráfaga de fuego pesado, puede lanzar un solo proyectil más sólido o incluso disparar una bomba

disruptiva ligera.

Armas Recuperadas

Los detalles de las armas recuperadas se encuentran en la Guía de armas y equipo.

Si no están montadas en un correteador o un escorpión, las armas magnéticas recuperadas se montan en andadores de armas de apoyo. Los intentos de acoplar varios repetidores mag y enviar más energía a los rieles resultaron infructuosos: trate a los modelos con cuatro repetidores mag atados juntos como andadores de la MLS.

En una campaña, todas las armas recuperadas de Ghar pueden considerarse como Errática 5, testeándose después de cada batalla: si fallan, se reemplazan en la batalla posterior por Fusiles Ejecutores para infantería o cañones disruptores para armas de apoyo.

Garras

Los trajes de batalla Ghar están equipados con enormes garras poderosas que pueden ser devastadoras en el combate cuerpo a cuerpo; estas son las devastadoras garras de batalla y plasma. Fartok también experimentó dando a sus soldados del Grupo de batalla 9 versiones del enorme Agarrador de demolición que se utiliza para reparar vehículos y trajes Ghar. ¡La ventaja es que la fuerza estaba en el Agarrador, no en el Ghar que usaba la herramienta!

Armas Especiales Ghar							
Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Garra de Batalla		- Solo CaC -			-	1×SV3	-
Cargador de Bombas		5	-	-	1×SV1	1×SV1	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura), Str 5
Cañón Extirpador		(5)10	20	30	1×SV2	-	Down
Rifle Ejecutor		10	20	30	2×SV0	-	RF, munición limitada 8
Garra de Plasma		- Solo CaC -			-	1×SV5	Brecha
Agarrador Rebelde		- Solo CaC -			-	1×SV2	SV Combinado (infantería transportada, aumenta Str a 5)
Fusil Mag Recuperado		20	30	40	1×SV1	-	-
Carabina de Plasma Recuperada		20	30	40	1×SV2	-	-
Lanza de Plasma Recuperada		20	30	-	1×SV4	-	Brecha, inexacta
Micro-X Recuperado (OH)		(10)20	30	40	1×SV0	-	Explosión D4, OH, sin cobertura
Cañón Exterminador	Disperso	10	20	30	2×SV2	-	RF
	Enfocado	20	30	40	1×SV4	-	-
	Disruptor Ligero	10	20	30	1×SV1	-	Explosión D4, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura)
Agarrador Destructor		- Solo CaC -			-	1×SV5	(Montado, Str 8)
Down: Una unidad alcanzada por un Cañón Extirpador hace down si es capaz de hacerlo después de que se haya resuelto el disparo, independientemente de las bajas. Si el objetivo tiene un dado en la mano, sácale de la bolsa y colócalo down junto a la unidad; de lo contrario, cambia la orden actual de la unidad a Down.							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cañón Disruptor/ Andador		20	30	40	1×SV1	-	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin Cobertura)
Bombardero Disruptor		(10)40	60	120	1×SV2	-	Explosión D6, OH, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Bombardero Disruptor Pesado		(20)40	60	120	1×SV2	-	Explosión D10, OH, Disruptor (+BrechaSV3 +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cargas Disruptivas		-	solo PBS	-	1×SV2	-	ExplosionD3, Disruptor (+Brecha SV3 + Sin cobertura), SV Combinado

ARMADURA Y EQUIPO

Trajes de Batalla Ghar

Tipo: Usado, cuerpo completo, sellado

Los trajes de Batalla trípodes Ghar son infames, consisten en una armadura compuesta excepcionalmente resistente sobre la cual se proyecta un campo de armadura magnética rudimentaria. Los trajes tienen el tamaño de sus ocupantes

Ghar y solo pueden ser controlados por Ghar con conectores espinales.

Los Trajes de batalla Ghar tienen Res 12, que no se considera una bonificación de armadura, M4, Ag 3, Espacio de transporte 3 (incluido el piloto), Amplificadores de plasma y son A Prueba de Inhibición. Están armados con una variedad de equipos según el rol principal de cada escuadra de Trajes de Batalla.

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Amplificador de Plasma

Tipo: Módulo de traje de batalla

Al comienzo de cada turno, el jugador de Ghar indica qué escuadrones de trajes de batalla intentarán activar sus amplificadores de plasma; la elección depende del jugador. El jugador agrega un dado adicional a la bolsa para las unidades que (con suerte) se amplificarán.

- El dado de la primera orden para una unidad amplificada se saca, se coloca y se usa normalmente. El segundo dado asignado a la unidad es el dado de amplificador.
- Los amplificadores son erráticos 5: tan pronto como se asignan los dados de amplificador, haz el test de erráticos. Si tiene **éxito**, la escuadra se convierte en una unidad MOD2 para ese turno y usa los dados de amplificador como dados de orden normal; en caso de **fallo**, el amplificador no funciona y los dados se dejan de lado; con un **10**, el amplificador falla y no se puede volver a utilizar durante todo el juego; retira los dados del amplificador del juego.
- Si se activa, al final del turno se debe intentar recuperar al menos un dado de orden de la unidad.
- Los dados se recuperan normalmente para las unidades MOD excepto que el primer dado que se recupera de la unidad es el dado amp y se deja a un lado para reutilizarlo en un turno posterior.
- Si la unidad se ve obligada a retener ambos dados, normalmente porque ambos están down y no se recuperaron, ambos dados permanecen al lado de la unidad y se debe intentar recuperar los dados de amp, al menos, al final del siguiente turno. El amplificador está inactivo, apenas funcionando.
- Si el dado de amplificador se asigna inmediatamente después de un dado de distorsión, la unidad hace Down sin testear el amplificador.
- Si es impactado por un disparo afortunado o Golpe afortunado y el modelo falla su test de Res, no solo es destruido sino que también es impactado el amplificador, provocando una explosión devastadora. Todas las demás miniaturas (equipadas o no) de cualquier bando cuyo centro de base esté a 5" o menos de la miniatura que explota deben hacer una tirada de Res como si recibieran un impacto de explosión SV0. Las unidades toman pines de los modelos perdidos de esta manera como si estuvieran en un combate cuerpo a cuerpo (por lo que perder un modelo = 1 pin, 2 modelos = 2 pines, etc., y los modelos de equipo perdidos no generan un pin). Los drones y las sondas de cualquier fuerza atrapada en la explosión se destruyen de inmediato, sin test de Res.

Armadura Cinética

Tipo: Usado, de cuerpo completo, mascarilla

Esto cubre la armadura improvisada ensamblada por los exiliados indultados, especialmente aquellos que eran las ovejas de Shaltok, y los pilotos desmontados.

La armadura Cinética otorga una bonificación Res de armadura de +1 hasta un máximo de Res 5. Esto no se anula con Inhibidores o municiones similares. Las penalizaciones por baja presión también se pueden ignorar durante la duración de un juego, ya que los exiliados que regresaban requerían máscaras faciales en sus naves y los pilotos necesitaban algo en caso de que tuvieran que rescatar en entornos peligrosos.

Dron Bomba

Tipo: dron de apoyo

Los Drones Bomba son Drones de Apoyo y se aplican todas las reglas de Drones de Apoyo. Además, los drones bomba:

- Solo se utilizan en PBS;
- ¿La tecnología híbrida de Ghar está en su peor momento, también el atributo Errático 7, testea cuando se lanzó;
- Armas disruptoras, que infligen impactos explosivos D3×SV2 y un pin adicional en la unidad objetivo usando las reglas Disruptor; dado que no se hace una tirada de Acc o Str para anotar un impacto, las defensas o bonificaciones contra los ataques Acc o Str son ineficaces, aunque las salvaciones de Re se realizan de forma normal;

¡Los drones bomba se eliminan después de que se hayan destruido a sí mismos!

Revoloteador

Tipo: Sonda

Los Revoloteadores Ghar se tratan exactamente como sondas, incluido un movimiento (M) de 10 (Correr 20"). Sus capacidades son las siguientes:

- Los disparos de Ghar a una unidad enemiga a menos de 5 pulgadas de uno o más revoloteadores amigos pueden agregar +1 Acc de los datos de orientación del revoloteador, si el programa de detección del revoloteador funciona.
- Los Revoloteadores tienen el atributo Errático **7 (Detección)**. Testea por cada revoloteador dentro del rango del objetivo hasta que uno tenga éxito o todos fallen:
 - En caso de éxito, los tiradores obtienen la bonificación de +1 Acc;
 - Un fallo en un 10 significa que el revoloteador se ha averiado irremediablemente, por lo que se elimina de la mesa (ver Errático, arriba).
- Los Revoloteadores son tan primitivos que son a prueba de inhibición.

Tectorista con Vara Tectora

Tipo: Sonda

Los Tectoristas son tratados exactamente como sondas, incluyendo tener un movimiento (M) de 10 (Correr 20") pero están clasificados como de tamaño Pequeño (-1 Acc para impactar) y tienen las reglas especiales Duro. Los tectoristas son considerados extraños incluso para los estándares Ghar, pero tienen un fuerte sentido de autoprotección.

- Si algún tectorista está a 15" o menos de una unidad enemiga, cualquier unidad Ghar que dispare a esa unidad enemiga puede volver a tirar un fallo.

Recargador de Bombas

Tipo: Equipo Integral

Los recargadores de bombas reponen las unidades que se han quedado sin munición, de la siguiente manera:

- Cuando una unidad Ghar amiga recibe un dado de orden a 5" o menos de un recargador de bombas, su munición se repone automáticamente.
- Si un Recargador de Bombas termina su turno a 5" o menos de una unidad Ghar amiga, la munición de esa unidad se repone.
- Los brazos del recargador de Bombas se pueden usar en cuerpo a cuerpo y a corta distancia para lanzar bombas disruptivas en Str 5.

Agarrador

Tipo: Equipo Integral

Un modelo equipado con un Agarrador puede ayudar a cualquier unidad de soldados Ghar en traje de batalla, modelos montados en correteadores, incluidos Ghar Demoledores, y cualquier vehículo Ghar. No puede ayudar a otros tipos de unidades, incluidos los equipos de armas o los revoloteadores. Las unidades que pueden ser asistidas obtienen las siguientes bonificaciones mientras estén a 5" o menos de uno o más Agarradores;

- Puede repetir un Test Ag fallido.
- Opcionalmente, obtiene As +1 para los resultados de la Tabla de daños: las unidades sin As obtienen As 1; las unidades con As 1 ganan As 2, y así sucesivamente.
- Si está Down en la fase de Fin de Turno, puede repetir un Test de Recuperación fallido.
- Puede intentar reparar como si fuera con la regla de Autorreparación de daños por movimiento, armadura y armas.
- Tiene +2 añadido a cualquier calificación Errática. Un elemento de equipamiento cuyo valor Errático modificado sea 10 o más debido a esta bonificación no se quemará con una tirada de 10, pero seguirá sin funcionar (¡después de todo, es tecnología Ghar!).

Los Agarradores se pueden usar en el combate cuerpo a cuerpo con Str mejorado y SV alto. Si está montado en una máquina, el Agarrador tiene Str 8, SV5; las versiones más pequeñas que lleva Ghar tienen Str 5, SV2.

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

ATRIBUTOS ESPECIALES DE GHAR

Inmunidad Ambiental

Los Ghar están diseñados para hacer frente a entornos hostiles. La bonificación exacta es específica para entornos y escenarios particulares. Sin embargo, en general, cuando se exponen a la radiación o a atmósferas adversas, los Ghar obtienen una bonificación de +2 en cualquier test de Res que se vean obligados a realizar para sobrevivir y +1 en cualquier test de Co que se vean obligados a realizar directamente debido al entorno.

Esto no se aplica al vacío: ¡Ghar todavía necesita respirar!

OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Ghar puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloquear! – 2 puntos.
- Contra Impulso +1 – 2 de por 1pt.
- En Pie!! - 1pt.
- Recomponeos!! – 1 pt.
- Bien Preparado – 1pt.

Ghar también puede usar las siguientes opciones de ejército que son únicas para ellos.

Resistencia a la Distorsión

Costo: 1pt cada uno, el primero gratis

Número máximo: 2 × Nivel de fuerza

Los Ghar están acostumbrados a los efectos de su propia tecnología contaminante y sus efectos de distorsión espacial. Cuando los dados de orden de un jugador de Ghar se sacan de la bolsa inmediatamente después de Distorsionar dados (incluso si es al final de un turno), el jugador de Ghar puede usar esto para reemplazar sus propios dados en la bolsa y volver a sacar los dados.

Esta opción no se puede usar si Bloquear!!, Resistencia a la Distorsión o cualquier otra mecánica que afecte el sorteo ya se ha usado en los dados de orden distorsionados.

Usar una vez y desechar.

Interferencia QG

Costo: 1 punto

Número máximo: Nivel de fuerza

Si bien tienen pocas formas de interferir con las capacidades de mando de un enemigo, los Ghar a veces pueden redirigir sus campos de gravedad cuántica (QG) para incomodar a los oponentes.

Al comienzo de un turno, antes de que se tiren los dados o se realicen movimientos previos al turno, el jugador Ghar puede intentar obligar a una unidad enemiga a hacer Down. El jugador Ghar designa la unidad enemiga. Coge los dados del oponente de la bolsa y asígneles a la unidad designada; esto no es un sorteo, por lo que otros efectos no pueden alterar este dado. El jugador contrario da una orden a la unidad como si hubiera sacado los dados de la bolsa pero, tenga o no pines, debe realizar un chequeo de orden con una penalización adicional de -2 a Co.

Resultados del test de orden de interferencia QG:

- En caso de éxito, la unidad lleva a cabo cualquier acción resultante normalmente (cualquiera que sea la orden dada);
- Si falla, cambia su orden actual a Down.

Si una unidad ya tiene todos sus dados asignados debido a órdenes retenidas, aún debe pasar un test de orden, pero si tiene éxito, la unidad continúa normalmente con su Emboscada o movimiento previo al juego.

Usar una vez y desechar.

Si se usa Interferencia QG cuando el Dado de Distorsión fue el último dado de la bolsa al final del turno anterior, entonces el Dado de Distorsión no tiene efecto.

SELECTOR DEL NÚCLEO DEL IMPERIO DE GHAR

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre las selecciones básicas.

'traje de batalla' se utiliza como una clasificación genérica con fines de selección. Los escuadras de exterminadores, escuadras de asalto y escuadras de bombarderos blindados son todos tipos de escuadras de trajes de batalla, incluso cuando se actualizan a escuadras de mando. Estos están todos en su propia sección en las definiciones de unidad.

Debe haber al menos tantos escuadras de **Infantería con traje de batalla** como Nivel de Fuerza más uno (FL+1, para hacer un total de 2 escuadras de traje de batalla en FL1, 3 escuadras de traje de batalla en FL2, y así sucesivamente). También se deben observar otros límites de selección de unidades.

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

DEFINICIONES DE LA UNIDAD GHAR

INFANTERÍA CON TRAJE DE BATALLA

Escuadra de Exterminadores (infantería con traje de batalla/Mando de infantería con traje de batalla, 13 puntos)									
Solo puede existir un Alto Comandante por ejército.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 x Soldados Exterminadores en Traje de Batalla con Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5 (Amp)	
0 x Comandante de la Fuerza en Traje de Batalla con Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	8	9	Mando, Seguir, Duro 2, Herida, Errático 5 (Amp)	
0 x Alto Comandante en traje de Batalla con Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	8	9	Alto comandante, Seguir, Duro 3, Herida, Errático 5 (Amp), único	
0 x Alto Comandante Fartok 12-40-13 Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	8	9	Alto comandante, Seguir, Duro 3, Herida, Errático 5 (Amp), único,Chusma Rebelde.	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• 0–2 soldados de Exterminadores a 4 puntos cada uno• Ascienda a un Soldado en un escuadrón a CUALQUIERA:<ul style="list-style-type: none">◦ Comandante de la Fuerza que forma la escuadra de Mando de Infantería en Traje de Batalla a +4 puntos; O◦ Alto Comandante haciendo Mando de Infantería en Traje de Batalla de escuadrón @ +5pts◦ Alto Comandante Fartok 12-40-13 haciendo la escuadra Comando de Infantería en Traje de Batalla @ +6pts• Dales garras de plasma a Comandante de la Fuerza o Alto Comandante en lugar de garras de batalla gratis• Da a todos los miembros de la escuadra garras de plasma en lugar de garras de batalla como Exiliados Retornados @ 1 punto en total									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0–2×FL; debe haber al menos tantos escuadrones de Infantería en Traje de Batalla en total como FL+1									

Escuadra de Asalto (infantería de trajes de batalla, 15 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 x soldados de Asalto en Traje de Batalla con Extirpador, Descargador disruptor, Garra de plasma	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5(Amp), Ataque Salvaje	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 soldados de asalto a 5 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0-2×FL; debe haber al menos tantos escuadrones de Infantería en Traje de Batalla en total como FL+1									

Escuadra de Bombarderos (infantería de trajes de batalla, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Soldados Exterminadores en Traje de Batalla con Cañón exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5 (Amp)	
1 x Bombardero en Traje de Batalla con Bomba disruptiva, Garra de batalla	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5 (Amp)	
Opciones de Actualización:									
• Agregar 0–2 Soldados exterminadores a 4 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0–FL; debe haber al menos tantos escuadrones de Infantería en Traje de Batalla en total como FL+1									

OTROS EQUIPOS DE INFANTERÍA/ARMAMENTO

Mando de Parias (Mando de infantería, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Maestro Paria con Rifle Ejecutor y maglash	5	6	5	3	4	7	8	Paria, ágil (maglash),Mando, Seguir, Héroe, Duro,	
2 x Controladores Paria con Rifle Ejecutor y maglash	5	6	5	3	4	6	7	Paria, Ágil (Maglash)	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Controladores Paria a 2 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0– ½×FL									

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Escuadra de Parias (Infantería, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder Paria con Rifle Ejecutor, maglash, granadas de plasma	5	6	5	3	4	6	7	Paria, Ágil (maglash), Duro	
6 x Parias con Rifle Ejecutor , granadas de plasma	5	6	5	3	4	6	6	Paria	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0–4 Parias a 1 punto cada unoAgregue el equipo de armas Parias a la unidad @ 3pts, lo que convierte a la unidad en una unidad de equipo de infantería y armas; consulte a continuación.									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Imperio: Cualquiera							

Escuadrón de Pilotos Desmontados/Exiliados Indultados (Infantería, 9 pts)									
Esto representa a los pilotos desmontados, así como a las unidades exiliadas indultadas por Fartok que aún no han sido asignadas a Arañas. Los pilotos Araña que desmontan lo hacen como pilotos desmontados.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder con Rifle Ejecutor, granadas de plasma; armadura cinética,	5	6	5	3	4(5)	7	8	Duro, ágil, munición adicional	
6 x Soldados con Rifle Ejecutor, granadas de plasma; armadura cinética	5	6	5	3	4(5)	7	7	Ágil, munición adicional	
Opciones de Actualización:									
• 0-4 soldados a 1 punto cada uno									
Restricciones de unidades/fuerzas – Imperio: 0-2									

Grupo de Batalla 9 (BG9) Mando de Veteranos (Mando de Infantería, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Comandante Veterano BG9 con Fusil Mag recuperado, maglash;Armadura réflex	5	6	5	3	4(5)	7	8	Duro 2, Mando, Héroe, Seguir, Ágil (Maglash)	
2 x Guardia Veterano BG9 con Fusil Mag recuperado, maglash;Armadura réflex	5	6	5	3	4(5)	7	7	Duro, ágil (Maglash)	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0-2 Guardia Veterano BG9 a 2 puntos cada unoAgregue 0-2 Drones Bomba a 1 punto en total					<ul style="list-style-type: none">Entrega la carabina de plasma recuperada Comandante Veterano BG9 a 1 punto				
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Imperio: 0– ½×FL							

Escuadra de Veteranos del Grupo de Batalla 9 (Infantería, 10 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder Veterano BG9 con carabina de plasma recuperada, maglash, granadas de plasma; Armadura réflex	5	6	5	3	4(5)	7	8	Duro, ágil (maglash)	
3 x Veteranos BG9 con Fusil Mag recuperado, granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
1 x Granadero BG9 con micro-x rescatado, granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
1x Lancero BG9 con lanza de plasma recuperada, granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
0 × Profeta o Purgador (p. ej., NRRK-27)	5	6	-	3	4	6	9	Duro, herida, ágil	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-4 Veteranos BG9 a 1 punto cada uno</div><div>• Agregue 0-2 Drones Bomba a 1 punto en total</div><div>• Dar a todos o a cualquier miembro del escuadrón un Fusil Mag recuperado en lugar de su otra arma recuperada @ Gratis</div><div>• 0-1 Profeta o Purgador a 1 punto (el número máximo de unidades con dicha mejora es igual al FL)</div><div>• Agregue el equipo de armas a la unidad a 4 puntos, lo que convierte a la unidad en una unidad de equipo de infantería y armas; consulte a continuación.</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Imperio: 0-2×FL							

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Equipo de Armas Parias (Equipo de Armas, 5 puntos de independiente, 3 puntos si se adjunta)									
Esto brinda la definición básica para los equipos de armas que se pueden agregar a una escuadra de Parias, o actualizarse a Veteranos BG9 y unirse a una escuadra de veteranos, o que pueden ser independientes como Parias o Veteranos BG9.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder de Tripulación Paria con granadas de plasma y maglash	5	6	5	3	4	6	7	Paria, duro, ágil (maglash)	
2 x Tripulación de armas Parias con granadas de plasma	5	6	5	3	4	6	6	Paria (uno está conduciendo andador)	
1 x Cañón Andador Disruptor	5	6	5	-	11	-	-	Disruptor, Explosión D5, Sin cobertura	
0 x Tripulación Veterana BG9 con granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Tripulación de armas Parias a 1 punto									
Actualizaciones obligatorias si se adjunta a un equipo de veteranos BG9 o se actualiza a un equipo de armas de veteranos BG9:									
• Reemplace al Líder de la tripulación y a toda la tripulación de armas con la tripulación veterana BG9 en un equipo de armas veterano BG9 gratis									
• Reemplace el Cañón Andador Disruptor con un Andador MLS rescatado O un Cañón Andador Mag rescatado @ +1pt									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Imperio: 0-FL como un equipo de armas independiente y separado							

Equipo de Demolición del Grupo de Batalla 9 (Infantería, 10 puntos)										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 x Líder de Demolición BG9 con Agarrador Rebelde, , Fusil Mag Recuperado; Armadura de Réflex	5	6	5	5	4(5)	7	7	Paria, duro		
3 x Tripulación de Demolición BG9 con Agarrador Rebelde, Fusil Mag Recuperado; Armadura de Réflex	5	6	5	5	4(5)	6	7	Paria		
Opciones de Actualización:										
• 0–4 tripulantes de Demolición Rebelde a 2 puntos cada uno										• Agregue 0–4 Drones Bomba a 1 punto por cada dos Drones Bomba
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0–½×FL										

VEHÍCULOS/MONTURAS

Escuadra Araña de Ataque (Montado, 10 puntos)									
Para todas las arañas, si se abandona alguno, se pierde y la tripulación desmonta como pilotos desmontados. Todas las arañas son Espacio de Transporte 4, incluida la tripulación (3 para el araña + 1).									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Araña, piloto con Rifle Ejecutor, granadas de plasma en Araña con Cañón Exterminador	6	5	5	3	9	7	8	Duro2, Montura, A Prueba de Inhibición, Incómodo	
2 x Arañas, piloto con Rifle Ejecutor , granadas de plasma en Araña con Cañón Exterminador	6	5	5	3	9	7	7	Montura, A Prueba de Inhibición, Incómodo	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Araña @ 3 puntos									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0-FL+1									

Municiones de Araña (montura, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Municiones Araña con Cañón Exterminador , cargador de bombas; piloto con Rifle Ejecutor, granadas de plasma	6	5	5	3	9	7	7	Cargador de bombas, Duro 2, Montura, A Prueba de Inhibicion,Incómodo	
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Imperio: 0-FL								

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Araña Auxiliar (montura, 5 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Araña Auxiliar con Agarrador; piloto con Rifle Ejecutor , granadas de plasma	6	5	-	8	10	7	7	Auxiliar, Duro 2, Montura, A Prueba de Inhibicion,Incómodo	
Restricciones de Unidad/Fuerza -	Imperio: 0-½×FL								

Ghar Correteador Y Escorpión Pesado (Vehículo, 14+ pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Grupo de Batalla 9 Corredor con Apoyo Ligero Mag Recuperado	6	5	5	3	11	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion,2 ataques SV1	
0 x Escorpión Pesado Exterminador con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion,3 ataques SV1	
0 x Grupo de Batalla 9 Escorpión de Ataque con dos Apoyo Ligero Mag Recuperado	5	3	5	3	13	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion,4 ataques SV1	
0 x Escorpión Bombardero con bombardero disruptor pesado, dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion,2 ataques SV1	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• Reemplace el BG9 Correteador con un Escorpión Pesado Exterminador a 2 puntos (total 16 puntos)• Reemplazar BG9 Correteador con un Grupo de Batalla 9 Escorpión de Ataque @ 5 puntos (total 19 puntos)• Reemplace el BG9 Correteador con un Escorpión Bombardero a 6 puntos (20 puntos en total)• Reemplace cualquier Apoyo Ligero Mag Recuperado con Cañón Mag Recuperado @ Gratis									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Imperio: 0–1+FL			Correteador Mínimo FL 1+; Escorpiones Mínimo FL 2+				

Comandante Escorpión (Vehículo, 19 pts)									
Solo puede existir un Alto Comandante por ejército. Si bien la tripulación puede defenderse, los escorpiones Ghar no atacan cuerpo a cuerpo.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Escorpión con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	8	9	Mando, Seguir, 3 Ataques SV1, MOD2,Incomodo, grande, A Prueba de Inhibicion,	
0 × Comandante Escorpión de Fuerza con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	8	9	As,Mando, Seguir, 3 Ataques SV1, MOD2,Incomodo, grande, A Prueba de Inhibicion,	
0 × Alto Comandante Escorpión con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	9	10	As 2,Mando, Seguir, 3 Ataques SV1, MOD2,Incomodo, grande, A Prueba de Inhibicion,	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• Actualizar Comandante Escorpión a Comandante Escorpión de Fuerza @ +1 puntos (total 20 puntos)• Actualizar Comandante Escorpión a Alto Comandante Escorpión @ +5 puntos (total 24 puntos, Único)									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Imperio: 0-1				Mínimo FL 2+				

SONDAS

Fragmento Tectorista (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Tectoristas	10	-	-	-	4	-	-	Duro, sonda, Vara de tectora	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Tectoristas por Nivel de Fuerza a 1 punto cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Imperio: 0-1				Único			

Fragmento Revoloteador (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 x Revoloteadores	10	-	-	-	5	-	-	Sonda, errática 7 (detección)	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Revoloteadores por nivel de fuerza a 1 punto cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Imperio: 0-1				Único			

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

NUEVA REFERENCIA DEL IMPERIO GHAR

RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES GHAR

- Solo se puede llevar un **Alto Comandante**, ya sea con traje de batalla o Comandante Escorpión.
- En una fuerza del Imperio Ghar, debe haber al menos tantas escuadras de **Infantería con traje de batalla** como el FL+1 (mostrado como *Básico*). También se deben observar otros límites de selección de unidades.

Infantería con Traje de Batalla (FL+1)	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Imperio
Escuadra de Exterminadores	13	N	1	0-2×FL <i>Base</i>
Escuadra de Asalto	15	N	1	0-2×FL <i>Base</i>
Escuadra de Bombarderos	10	N	1	0-FL <i>Base</i>

Otro equipo de infantería/armas				
Mando Parias	7	N	1	0- ½×FL
Grupo de Batalla 9 Mando de Veteranos	9	N	1	0- ½×FL
Parias	8	N	1	Ninguno
Exiliados Indultados	9	N	1	0-2
Batalla Grupo 9 Veteranos	10	N	1	0-2×FL
Equipo de Armas Parias	5	N	1	0-FL <i>Sta</i>
Grupo de Batalla 9 Equipo de Demolición	10	N	1	0-½×FL
<i>Sta</i> Este es el número de equipos de armas independientes permitidos: se puede adjuntar uno a cada paría (@3pts) o escuadra de veteranos BG9 (@4pts).				

Vehículos/Monturas				
Ghar Correteadores y Escorpiones Pesados	-	-	-	0-1+FL *
Correteador Grupo de Batalla 9	14	N	1	...
Escorpión Pesado Exterminador	16	N	2	...
Grupo de Batalla 9 Escorpión de Ataque	19	N	2	...
Escorpión Bombardero	20	N	2	...
Comandante Escorpión Ghar	-	N	2	0-1*
Comandante Escorpión	19	N	2	...
Comandante Escorpión de Fuerza	20	N	2	...
Alto Comandante Escorpión	24	N, Único	2	...
Escuadra de Arañas de Ataque	10	N	1	0-FL+1
Municiones Araña	6	N	1	0-FL
Araña Auxiliar	5	N	1	0-½×FL
* Las máximas en entradas fusionadas muestran el total máximo de todas esas entradas fusionadas.				

Sondas				
Fragmento de Tectoristas	5	N, Único	1	0-1
Fragmento de Sonda Revoloteador	5	N, Único	1	0-1

OPCIONES DEL EJÉRCITO DE GHAR			
Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
Bloqueo!!!	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
Contra Impulso +2	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
Resistencia a la distorsión	1 (Primera vez gratis)	2 × FL	Devuelve los dados de orden propios a la bolsa si se sacan inmediatamente después de los dados de Distorsión.
¡En Piel!	1	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9
¡Recomponeos!	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
QG Interferencia	1	FL	Al comienzo del turno, obliga a una unidad enemiga a realizar un Test de Orden a -2 Co
Bien Preparado	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

ARMAS DE GHAR EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Garra de Batalla		– Solo CaC –			–	1×SV3	–
Cargador de Bombas		5	–	–	1×SV1	1×SV1	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura), Str 5
Cañón Extirpador		(5)10	20	30	1×SV2	–	Down
Rifle Ejecutor		10	20	30	2×SV0	–	RF, munición limitada 8
Garra de Plasma		– Solo CaC –			–	1×SV5	Brecha
Agarrador Rebelde		– Solo CaC –			–	1×SV2	SV Combinado (infantería transportada, aumenta Str a 5)
Fusil Mag Recuperado		20	30	40	1×SV1	–	–
Carabina de Plasma Recuperada		20	30	40	1×SV2	–	–
Lanza de Plasma Recuperada		20	30	–	1×SV4	–	Brecha, inexacta
Micro-X Recuperado (OH)		(10)20	30	40	1×SV0	–	Explosión D4, OH, sin cobertura
Cañón Exterminador	Disperso	10	20	30	2×SV2	–	RF
	Enfocado	20	30	40	1×SV4	–	–
	Disruptor Ligero	10	20	30	1×SV1	–	Explosión D4, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura)
Agarrador Destructor		– Solo CaC –			–	1×SV5	(Montado, Str 8)
Down: Una unidad alcanzada por un Cañón Extirpador hace down si es capaz de hacerlo después de que se haya resuelto el disparo, independientemente de las bajas. Si el objetivo tiene un dado en la mano, sácale de la bolsa y colócalo down junto a la unidad; de lo contrario, cambia la orden actual de la unidad a Down.							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cañón Disruptor/ Andador		20	30	40	1×SV1	–	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin Cobertura)
Bombardero Disruptor		(10)40	60	120	1×SV2	–	Explosión D6, OH, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Cañón Mag Recuperado		20	30	60	1×SV5	–	Daño masivo (vehículo / andador montado)
Apoyo Ligero Mag Recuperado		20	30	60	3×SV2	–	RF, PBS (montado en vehículo/andador)
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Bombardero Disruptor Pesado		(20)40	60	120	1×SV2	–	Explosión D10, OH, Disruptor (+BrechaSV3 +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cargas Disruptivas		–	solo PBS	–	1×SV2	–	ExplosionD3, Disruptor (+Brecha SV3 + Sin cobertura), SV Combinado
Granada de Plasma		5	–	–	1×SV1	1×SV1	SV Combinado
Especial		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Drones Bomba		–	Solo PBS	–	1×SV2	–	Explosiona D3, SV Combinado, Disruptor (+Brecha SV3 +sinCobertura), errático 7

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES	
As [n]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [(<arma>)]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Opción de ejército (<opción>)	Reciba la opción de ejército indicada <opción> y tenga acceso a más de esa opción.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
n Ataque(s) [<arma>/SVx]	El modelo tiene n golpes en CaC con valor de golpe x o usando el arma indicada.
Traje de Batalla	Ver reglas en Listas de ejército
Explosión [Dn]	Un impacto inflige daño por explosión. Si se indica Dn, indica el tipo de dado a tirar para los impactos reales después de un disparo o golpe exitoso.
Cargador de Bombas	Ghar amigo recibe una orden dentro de 5" de que se repongan las municiones; El cargador que finaliza su turno a 5" del Ghar amigo repone sus municiones; los brazos de carga se pueden usar en cuerpo a cuerpo (ver estadísticas).
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras.
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basadas en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.

Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Disruptor	2 pines en impacto, independientemente de Res; Ghar inmune; Brecha de SV3; Sin Cobertura; puede asignar un impacto a un amigo.
Errático n [(<función>)]	El elemento debe testear contra n para operar o, si se establece la función, para realizar la función especificada. Con un 10, la función o la maquinaria está dañada/no funciona: la sonda, el equipo o el dron se retiran del juego.
Munición Adicional	los modelos no están sujetos a munición limitada donde de otro modo lo estarían.
Revoloteador	errático 7; Si se encuentra dentro de 5" del objetivo y operar, los tiradores pueden agregar +1 a Acc; fallar en un 10 significa que el Revoloteador se destruye.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito, ambas unidades actúan, primero la unidad de orden, luego el Seguidor; en caso de falla, ambas unidades caen. Pines retirados como para las Pruebas de Orden normales.
Agarrador	Afecta a trajes de batalla, Correteadores, Escorpiones y vehículos en 5". Los afectados pueden: repetir un test Ag fallida; gana As+1 (opcionalmente); si está Down al Final del Turno, puede repetir el Test de Recuperación fallido; puede auto-repararse M, daño de armadura o arma; gana +2 en la clasificación de errático de cualquier equipo: aquellos en errático 10+ no se quemarán pero fallarán.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Alto Comandante	Solo 1/ejército. Da Mando 20"; Héroe 20".
Arma Imprecisa	Sufre -1 en los tests de Acc cuando se dispara en el modo especificado.
Armadura cinética	+1 Res a Res máxima 5; ignora inhibición; ignorar las penalizaciones por baja presión para el juego.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Munición limitada n	El arma sin un cargador de bombas a 5" debe tirar D10 contra n después de disparar: si falla, no puede disparar hasta que se recargue.
Daño Masivo	En un impacto, resta uno de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Tripulación	El arma de apoyo montada en el traje de batalla no necesita tripulación
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
Paria	Las figuras de Mando solo aplican Seguir, Héroe y Mando a otros Parias; solo puede usar Co o Init de Parias o del Alto Comandante.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Amplificador de Plasma	Errático 5 da dado de orden extra; ver reglas en cuerpo de listas.
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas)
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Varia tectora	El fuego amigo contra objetivos en 15" de Vara Tectora puede repetir una tirada fallida.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Andador	Arma de patas con conductor; M5; Ag6; Res. 11; si el arma se destruye, también lo es el andador y el conductor deben hacer tirada de salvación por Res vs SV0: si tiene éxito, desmonta como infantería con cualquier arma que tenga normalmente.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.
Chusma Rebelde	Fartok puede "actualizar" una escuadra de infantería de trajes de batalla a una escuadra de veteranos del Grupo de batalla 9. La escuadra mejorada cuenta como una escuadra de trajes de batalla a los efectos de las restricciones de selección de fuerza.